

**EL VIDEO COMO HERRAMIENTA PARA POTENCIAR LOS ESPACIOS DE  
PARTICIPACIÓN EN CLASE DE ESPAÑOL EN EL COLEGIO JOSE ANTONIO  
GALÁN**




**ALBERT JOHNY CÁRDENAS ECHEVERRY**

**Universidad Tecnológica  
de Pereira**

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS  
PEREIRA  
2016**

**EL VIDEO COMO HERRAMIENTA PARA POTENCIAR LOS ESPACIOS DE  
PARTICIPACIÓN EN CLASE DE ESPAÑOL EN EL COLEGIO JOSÉ ANTONIO  
GALÁN**

**ALBERT JOHNY CÁRDENAS ECHEVERRY**



**PROYECTO PEDAGÓGICO MEDIATIZADO PARA OPTAR POR EL TÍTULO DE  
LICENCIADO EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICAS EDUCATIVAS**

**Universidad Tecnológica  
de Pereira**

**DIRECTOR  
Mg. JAIME ANDRÉS BALLESTEROS**

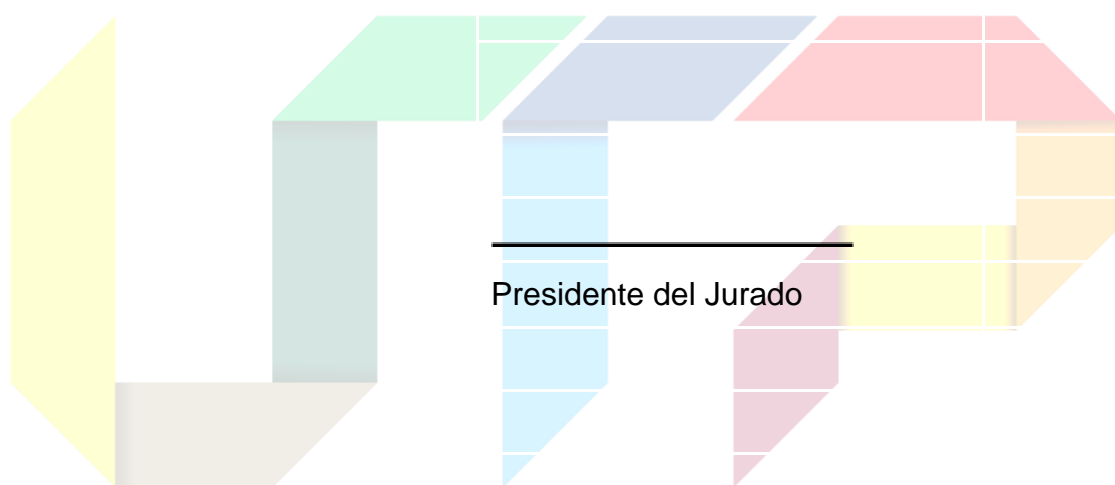
**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA  
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN  
ESCUELA DE ESPAÑOL Y COMUNICACIÓN AUDIOVISUAL  
LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS  
PEREIRA  
2016**

Nota de Aceptación

---

---

---

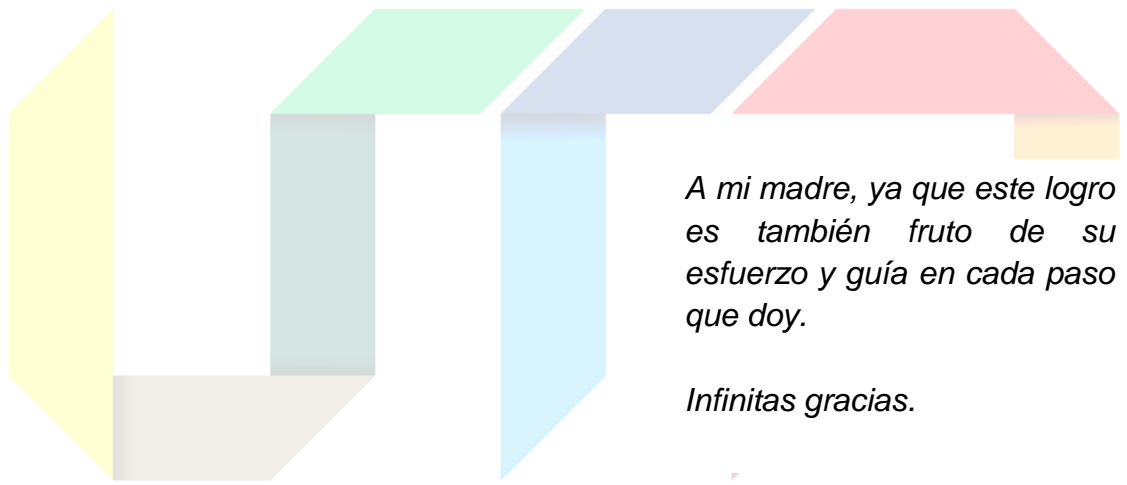


---

Presidente del Jurado

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## DEDICATORIA



*A mi madre, ya que este logro  
es también fruto de su  
esfuerzo y guía en cada paso  
que doy.*

*Infinitas gracias.*

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## **AGRADECIMIENTOS**

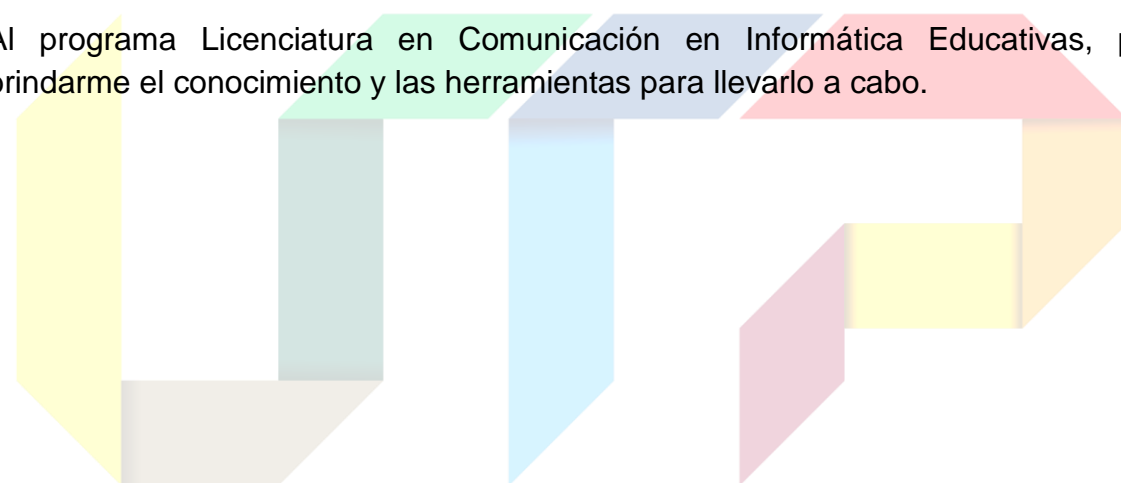
A Dios por cada nueva oportunidad y por darme las capacidades para aprovecharlas.

A mi madre por siempre querer brindarme un mejor futuro.

A mis familiares y amigos por su compañía y apoyo durante el proceso.

A mi director de proyecto por su guía y confianza durante la realización de este.

Al programa Licenciatura en Comunicación en Informática Educativas, por brindarme el conocimiento y las herramientas para llevarlo a cabo.



Universidad Tecnológica  
de Pereira

## RESUMEN

Tras una indagación con los docentes del colegio José Antonio Galán, acerca de cuáles eran las mayores dificultades que presentaban en las clases, se planteó la baja participación que tienen los estudiantes durante estas, especialmente en el área de español y de ahí nace la necesidad de idear una estrategia que anime a los estudiantes a ser parte activa de la clase.

Durante una de las clases del grado 9B se procedió a consultar a los estudiantes, el como ellos percibían la realización de las clases y de las respuestas de este se logró indagar que las estrategias empeladas en clase no eran los suficientemente estimulantes para que el estudiante hiciera parte activa de estas.

Partiendo de esto entonces se procede a desarrollar un Proyecto Pedagógico Mediatizado, que desarrolle nuevas estrategias implementando el uso de las Tecnologías de la Información Comunicación- TIC, como lo es el Video para despertar el interés del estudiante e incentivar su participación y hacer de este una parte activa dentro de los procesos dentro del aula.

Tomando como base entonces el planteamiento de Jakeline Duarte sobre avientes de aprendizaje, se desarrolla una estrategia enfocada en crear un ambiente de aprendizaje centrado en la interacción constante tanto entre los mismos estudiantes, como entre los estudiantes y el entorno por medio de la exploración con la cámara, con el fin llegar a la construcción colectiva, mediada por un proceso de comunicación propositiva y dinámica ya que como lo plantea Juan Camilo Jaramillo en su "Modelo de comunicación pública organizacional e informativa para entidades del estado" a mayor comunicación, mayor participación.

Por eso para llevar a cabo la implementación del proyecto, se trabajó de la mano del docente ya que este es quien propicia los espacios de participación y a la vez es un guía para el estudiante al momento de realizarla y basándonos en los aspectos claves para construirlo de manera integral y poder abarcar los campos claves para un buen desarrollo del mismo; creando así una estrategia que se pueda implementar dentro de cualquier espacio de aprendizaje.

Palabras Claves

Aprendizaje, Comunicación, Participación, Video, Académico, Enfoque, Potencial, Secuencias Didácticas, Ambientes de Aprendizaje, Estudiante, Docente

## ABSTARCT

After an inquiry with them teaching of the College Jose Antonio Galan, about what were them greater difficulties that presented in them classes, is raised it low participation that have them students during these, especially in the area of Spanish and of there was born the need of devise a strategy that anime to them students to be part active of the class.

During one of the classes of the grade 9B proceeded to consult with students, the as they perceived the classes and the responses of this realization was investigating strategies utilized in class were not the sufficiently stimulating to have the student part of these.

On the basis of this then proceed to develop a mediated pedagogical project, which develops new strategies implementing the use of the technologies of the information communication - ICT, as the Video is to awaken the interest of the student and encourage their participation and make this a part active within the processes within the classroom.

Taking as base then the approach of Jakeline Duarte on throw of learning, is develops a strategy focused in create an environment of learning centered in it interaction constant both between them same students, as between them students and the environment by means of the exploration with the camera, with the end get to the construction collective, mediated by a process of communication purposeful and dynamic since as it raises Juan Camilo Jaramillo in its "model of communication public organizational and informative to State entities" to better communication, greater participation.

For that to carry out the implementation of the project, we worked hand of the teacher since this is who leads to the spaces of participation and is also a guide for the student at the time of it and based on issues key to build comprehensively and to cover the key fields for a good development of the same; creating a strategy that can be implemented within any learning space.

### Keywords

learning, communication, participation, Video, academic, approach, potential, didactic sequences, learning environments, student, teacher

## CONTENIDO

	Pág.
RESUMEN	6
ABSTRACT	7
LISTA DE GRÁFICAS	10
LISTA DE TABLAS	11
LISTA DE ESQUEMAS	12
LISTA DE ANEXOS	13
INTRODUCCIÓN	14
JUSTIFICACIÓN	15
1. PRELIMINARES	16
1.1 Diagnóstico	16
1.1.1 Desarrollo	16
1.1.2 Categorización y Análisis de resultados	17
1.2 Problema Educativo	20
1.3 Objetivos	21
1.3.1 Objetivo General	21
1.3.2 Objetivos Específicos	21
2. MARCO TEÓRICO	22
2.1 Enfoque Pedagógico	22



2.2 Teoría Del Aprendizaje	24
2.3 TIC y Educación	26
2.4 Ambiente De Aprendizaje	28
2.5 Teoría De La Comunicación	30
2.6 Español Y Participación	32
3. METODOLOGÍA	33
3.1 Estrategias Metodológicas	33
3.2 Instrumentos	36
3.3 Secuencia Didáctica	37
3.3.1 Sesión 1	38
3.3.2 Sesión 2	39
3.3.3 Sesión 3	40
3.3.4 Evaluación	41
3.4 Aplicación	42
4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN	45
4.1 Interpretación	45
4.2 Análisis	47
5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES	49
BIBLIOGRAFIA	51
ANEXOS	52

## LISTA DE GRÁFICAS

<b>Gráfica 1:</b> 1°Encuesta Respuestas Pregunta 1	17
<b>Gráfica 2:</b> 1°Encuesta Respuestas Pregunta 2	18
<b>Gráfica 3:</b> 1°Encuesta Respuestas Pregunta 3	18
<b>Gráfica 4:</b> 2°Encuesta Respuestas Pregunta 1	46
<b>Gráfica 5:</b> 2°Encuesta Respuestas Pregunta 2	46
<b>Gráfica 6:</b> 2°Encuesta Respuestas Pregunta 3	47

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## LISTA DE TABLAS

**Tabla1:** Secuencia Didáctica

37



Universidad Tecnológica  
de Pereira

## LISTA DE ESQUEMAS

<b>Esquema 1:</b> Modelo de comunicación para la construcción de consensos - JARAMILLO, Juan Camilo	30
<b>Esquema 2:</b> Estrategias Metodológicas	33



Universidad Tecnológica  
de Pereira

## LISTA DE ANEXOS

<b>Anexo 1:</b> Encuesta de Diagnostico	52
<b>Anexo 1.1</b> Respuestas 1	53
<b>Anexo 1.2</b> Respuestas 2	54
<b>Anexo 1.3</b> Respuestas 3	55
<b>Anexo 2:</b> Encuesta de Apreciación final	56
<b>Anexo 2.1</b> Respuestas 1	57
<b>Anexo 2.2</b> Respuestas 2	58
<b>Anexo 2.3</b> Respuestas 3	59

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## INTRODUCCIÓN

Comúnmente dentro de los espacios educativos, se presentan distintos factores que no permiten que los procesos de construcción del conocimiento se lleven a cabo de manera satisfactoria, exigiendo así darles una nueva mirada a dichos procesos, lo que conlleva a un constante planteamiento de nuevas herramientas y estrategias para superar los obstáculos que impiden que la construcción del conocimiento sea exitosa.

En una época donde se cuenta con diversidad de medios para acceder a la información, los procesos educativos no se pueden quedar en las pedagogías tradicionalistas, en las que predominan las clases magistrales y los conocimientos al pie de la letra, por el contrario, deben surgir nuevas estrategias en las que ambos participantes (tanto estudiante como docente) sean partes activas, en una construcción colectiva del conocimiento, siendo conscientes de que pertenecen a un contexto de constante transformación que influye en dicho proceso.

Es ahí donde entra en juego nuestro papel como Licenciados en Comunicación e Informática Educativas, en idear nuevas estrategias de aprendizaje, involucrando distintos medios en las dinámicas implementadas, sacando los modelos educativos de las estructuras tradicionalistas, para darles un enfoque nuevo y fresco, basados en procesos de comunicación entre los participantes, que permitan la interacción entre los distintos puntos de vista, con el fin de permitir la construcción colectiva del conocimiento, aprovechando así todos los recursos para potenciar los espacios de aprendizaje que se presentan.

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## JUSTIFICACIÓN

A lo largo del desarrollo del ser humano intervienen muchos factores como la cultura, el contexto, los medios, Etc. Los cuales juegan un papel importante, puesto que permean la percepción del hombre frente a la sociedad.

Dentro de este proceso de desarrollo, la comunicación tiene un rol trascendental puesto que es transversal a todos los ámbitos en los cuales se desenvuelve el hombre, es por esto que desde la escuela se deben incentivar y afianzar los procesos de comunicación, para que así consoliden las bases desde las cuales se iniciará un proceso de continuo avance que busque transformar el modelo memorístico que prevalece en la actualidad en un modelo centrado en la interpretación y realización.

Desconocer la necesidad de la utilización de las nuevas tecnologías en el aula es invisibilizar este movimiento continuo de los procesos educativos y el cambio de ritmo en los mismos, cambio que exige al docente la búsqueda constante del desarrollo de competencias para el diseño de situaciones educativas, que complementen el contenido y la práctica pedagógica y la fortalezcan día a día.

El éxito del proyecto educativo en la actualidad depende sustancialmente de asumir la comunicación asertiva como un reto y claro objetivo en el aula, por tanto, propongo el video como herramienta potencializadora de nuevas formas de comunicación y participación en el proceso enseñanza aprendizaje debido a que la imagen en movimiento es en esencia un generador de innovación y creatividad.

Tamayo (2006) define la pedagogía como una “disciplina en reconstrucción” y es aquí donde el argumento de las nuevas tecnologías de la comunicación y la información puntualmente el video se presenta como una alternativa en la creación de nuevos espacios aprendizaje donde el Licenciado en Comunicación e Informática Educativas se presenta como el promotor de la implementación del video como herramienta educativa y como mediador en el proceso de adaptación de las nuevas posibilidades que emergen entre el estudiante y la herramienta.

## 1. PRELIMINARES

### 1.1 Diagnóstico

#### 1.1.1 Desarrollo

En el colegio Oficial José Antonio Galán (J.A.G) de la ciudad de Pereira, se implementó un instrumento de consulta para verificar como se desarrollan los procesos educativos dentro de una asignatura en especial, después de una observación en el plantel y una consulta a la planta docente se decidió que el instrumento de consulta se implementara en el grupo de 9b el cual cuenta con estudiantes mixtos de edades entre los 13 y los 15, durante la asignatura de Español ya que esta al ser una asignatura del área de humanidades permite diversificar un poco más los procesos de aprendizaje.

El instrumento implementado fue un cuestionario\* que se estructuró de 3 preguntas de selección múltiple que permitía visualizar la perspectiva del estudiante acerca de cómo se desarrollan los procesos dentro de la clase

La primera pregunta del cuestionario es:

"¿Cómo considera los espacios de participación dentro de la clase?"

Con esta pregunta se buscó medir que tanto el estudiante se siente incluido dentro del proceso educativo, es decir cómo percibe que el profesor abre espacios de opinión y participación en clase para escuchar y analizar los puntos de vista del estudiante, como este interpreta el conocimiento y la información dada.

La segunda pregunta es:

"¿Cuáles son las herramientas didácticas implementadas por el docente en clase que a ud más le gustan?"

Son diversas las herramientas y estrategias que implementan los docentes en el aula a la hora de la clase, lo que se buscó con esta pregunta fue identificar dentro de las estrategias que son de uso más común dentro del aula con cual se sentían más a gusto, para así verificar que tipo de didáctica tiene mejor recepción a la hora de entregar los contenidos al estudiante.

\*Anexo 1



La tercera pregunta es:

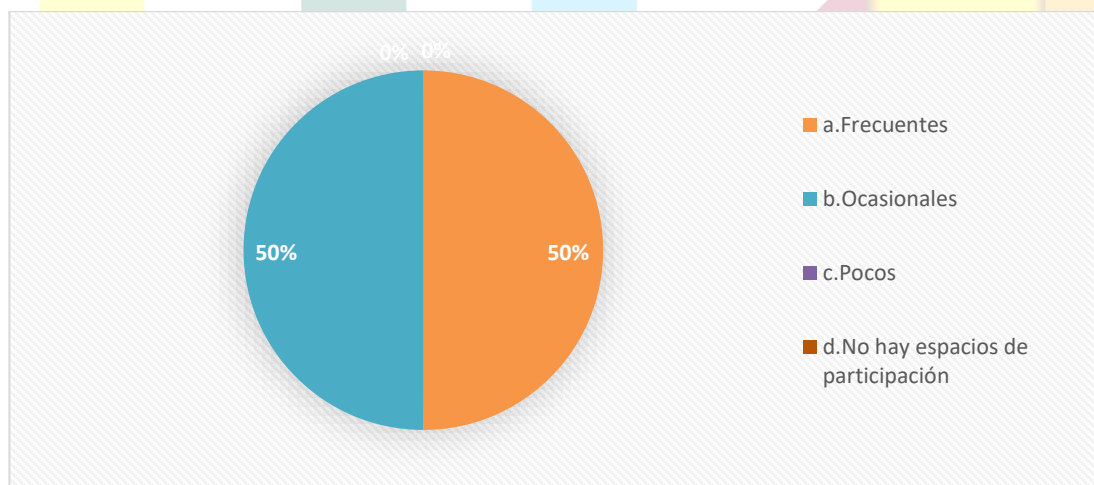
" ¿Cómo considera que el ambiente durante la clase mejoraría?"

El objetivo de esta pregunta es verificar como desde el punto de vista del estudiante se podrían potenciar los espacios de participación dentro de la clase, cuáles de las estrategias planteadas, les interesaría desarrollar en la asignatura para que así esta mejore y presente mayor participación de su parte.

### 1.1.2 Categorización Y Análisis De Resultados

En total fueron 18 encuestas que se desarrollaron de manera aleatoria a los estudiantes del grupo de las cuales los resultados fueron los siguientes:

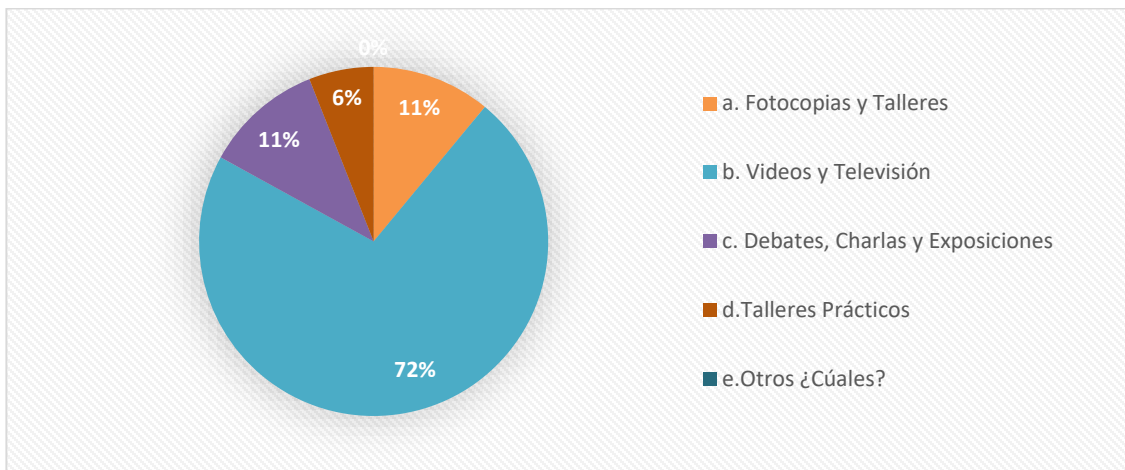
A la primera pregunta, el porcentaje de respuestas fueron los siguientes



Gráfica 1:1° Encuesta Respuestas Pregunta 1

De las respuestas dadas por los estudiantes a esta primera pregunta se puede deducir que dentro de las clases el espacio para la participación del estudiante si es otorgado por parte del docente de manera recurrente.

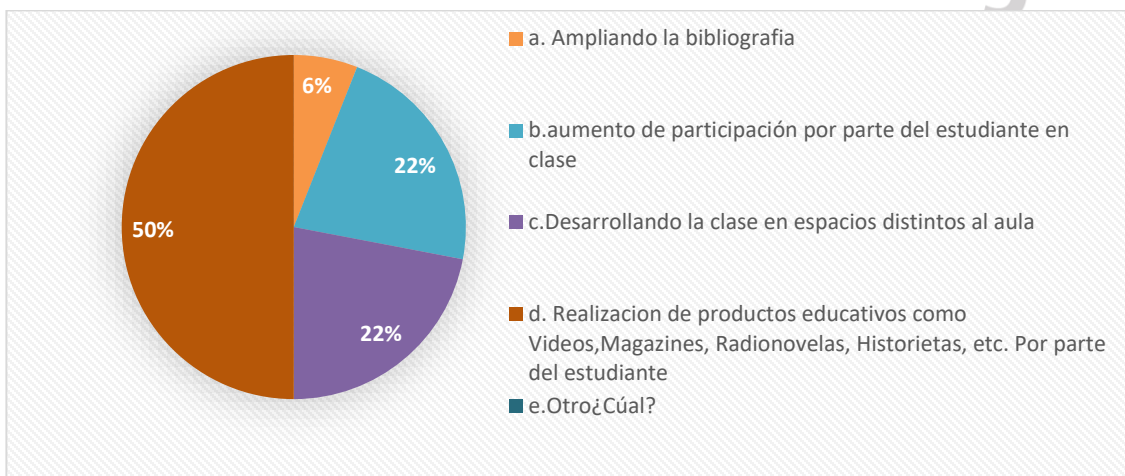
A la segunda pregunta, el porcentaje de respuestas es el siguiente



Gráfica 2: 1ª Encuesta Respuestas Pregunta 2

Se verifica que parte de los estudiantes se encuentra a gusto con las Fotocopias y talleres escritos, al igual que con los debates y exposiciones, de lo cual se podría pensar que tienen más confianza con lo oral y escrito, pero se identifica que la mayoría se siente más a gusto con los videos y la Televisión, de lo cual se logra observar que lo audiovisual es un campo fuerte que se puede potenciar dentro del aula para mejorar los procesos educativos.

A la tercera pregunta el porcentaje de respuestas fueron los siguientes:



Gráfica 3: 1ª Encuesta Respuestas Pregunta 3

Con esta pregunta se identifica que la disposición de estudiantes está en su mayoría enfocada a la creación de productos educativos por medios propios, sin dejar de lado que el trabajo fuera del aula es algo a lo que también le dan bastante importancia a la hora de hablar sobre cómo mejorar el ambiente durante la clase, por lo tanto, de la convergencia de estas dos dinámicas de trabajo puede surgir un proceso de aprendizaje y de participación más fructífero del manejado actualmente.

Después de analizar el resultado de las encuestas, se identifica que dentro de este grupo existe un problema educativo en torno al poco aprovechamiento de los espacios de participación en clase, al mismo tiempo se verifica el interés del grupo en los medios audiovisuales como el video y la televisión y se anticipa la empatía existente en el grupo para la futura utilización de herramientas audiovisuales dentro de su proceso de aprendizaje.



Universidad Tecnológica  
de Pereira

## 1.2 Problema Educativo

**¿Cómo mejorar la participación en clase de español por parte de los estudiantes del grado 9B en el colegio José Antonio Galán para potenciar los procesos de aprendizaje dentro de la clase?**

Los ambientes educativos dentro de la clase han dejado de ser procesos en los cuales el docente tenía el conocimiento absoluto y el estudiante era una clase de recipiente en cual depositarlo, para pasar a ser un proceso de construcción colectiva del conocimiento en la cual ambas partes aportan a dicho proceso, de ahí nace la importancia de crear dentro de la clase espacios de participación, de debate y creación que permita que el estudiante opine y refuerce el conocimiento adquirido.

Teniendo en cuenta los datos arrojados por la encuesta realizada en el aula, se analiza que durante la clase los espacios de participación si están abiertos y están siendo ofrecidos por parte del docente, pero que no están siendo muy bien aprovechados por parte del estudiante, por lo tanto para que no se pierdan estos espacios de construcción colectiva es necesario variar la dinámica que se presenta dentro del aula, salirse del esquema pregunta respuesta y plantear nuevos medios que lleven al estudiante a explorar sus ritmos y sus estilos de comunicación dentro del ambiente académico, aprovechando al máximo los recursos que la institución ofrece.

Universidad Tecnológica  
de Pereira

### 1.3 Objetivos

#### 1.3.1 Objetivo General:

Formular una secuencia didáctica que responda a una metodología educativa para aumentar la participación en clase de español por parte de los estudiantes del grado 9b del Colegio José Antonio Galán.

#### 1.3.2 Objetivos Específicos

- Identificar como se desarrolla el papel del docente dentro de los procesos de participación en clase
- Identificar como se desenvuelve el estudiante dentro de los espacios de participación en clase.
- Potenciar los espacios que ofrece la institución, como espacios para el desarrollo de los temas que lo permitan.

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## 2. MARCO TEÓRICO

Para el desarrollo de este Proyecto Pedagógico Mediatizado, se necesitan abarcar de manera teórica 6 aspectos que dan base a la estructura principal, permitiendo así la viabilidad y el desarrollo del mismo.

A continuación, entonces se procede a desarrollar cada una de los 6 aspectos correspondientes al proyecto.

### 2.1 Enfoque Pedagógico

Este proyecto nace de la necesidad de potenciar los espacios de participación dentro del aula, por ende, requiere salir del esquema de educación tradicional, en el cual la información (que podría malinterpretarse como “el conocimiento”) va de manera unilateral en sentido maestro – alumno, para pasar a un modelo en el cual ambas partes participan activamente de dicho proceso.

Por lo tanto, para llevar a cabo este proyecto se implementará un enfoque pedagógico basado en el socio constructivismo o constructivismo social, en el cual se cambia la relación bilateral (maestro - alumno) del proceso de aprendizaje para ampliarla y observar que dicho proceso esta mediado por más factores que influyen en este, ya que según lo plantea Claudia María González Álvarez:

*“El constructivismo social sostiene que la persona puede sentir, imaginar, recordar o construir un nuevo conocimiento si tiene un precedente cognitivo donde se ancle. Por ello el conocimiento previo es determinante para adquirir cualquier aprendizaje.”<sup>1</sup>*

Se interpreta entonces que el proceso que se lleva a cabo dentro del aula no está ligado al conocimiento que pose solo una de las partes, por el contrario, para poder que este proceso de aprendizaje se realice de manera provechosa, debe entenderse que el alumno no es un ente vacío, todo lo contrario, trae consigo una carga cultural que se hace presente en su proceso de aprendizaje y la cual puede potenciar dicho proceso.

1. GONZÁLEZ, C. Aplicación del constructivismo social en el aula. Instituto para el desarrollo y la innovación educativa en educación bilingüe y multicultural-IDIE-Organización de estados iberoamericanos para la educación la ciencia y la cultura-OIE-oficina de Guatemala. 2012, vol. 17. P.23

Esto último se podría comprender como la Zona de Desarrollo Próximo que plantea Vygotsky y que define como:

*“Aquellas funciones que todavía no han madurado, pero que se hallan en proceso de maduración, funciones que un mañana no lejano alcanzarán su madurez”<sup>2</sup>*

Partiendo entonces de esta premisa, entendemos que el enfoque del proyecto es brindarle bases al estudiante para que este por medio de la interacción con diferentes herramientas, explore su creatividad y el contexto que le rodea, y así vaya descubriendo de manera autónoma diferentes medios de aprendizaje que le ayuden a interpretar y afianzar los contenidos impartidos dentro del aula.

Al ser un proyecto desarrollado dentro de un espacio académico estructurado (clase), es necesario que ambas partes participen de este, por lo que el docente no parte ajena dentro de este, por el contrario, dentro de esta corriente social – constructivista el docente juega el papel de mediador, lo cual se podría entender como:

*“el puente que le permite a una persona llegar a un nuevo conocimiento.”<sup>3</sup>*

Se comprende entonces que el papel del docente dentro de este enfoque es guiar al estudiante de manera adyacente, sin interferir de manera directa dentro del proceso de aprendizaje que este está llevando a cabo.

Universidad Tecnológica  
de Pereira

2. GONZÁLEZ, C. Aplicación del constructivismo social en el aula. Instituto para el desarrollo y la innovación educativa en educación bilingüe y multicultural-IDIE-Organización de estados iberoamericanos para la educación la ciencia y la cultura-OIE-oficina de Guatemala., 2012, vol. 17. P.16

3. Ibid. P.14

## 2.2 Teoría Del Aprendizaje

El enfoque principal del proyecto, como se había planteado anteriormente consiste en potenciar los espacios de participación en clase, estrategia educativa que se presenta constantemente dentro de las distintas dinámicas que se implementan dentro del proceso de enseñanza - aprendizaje.

Normalmente los momentos de participación dentro de la clase se presentan como espacios para resolver dudas o inquietudes por parte del docente al alumno, con la finalidad que haya claridad en los contenidos impartidos, dejando así de lado mucho del potencial que se puede destacar de estos espacios si se orientan de una manera distinta, ya que como lo plantea David Ausubel en la teoría del Aprendizaje Significativo:

*“En el proceso de orientación del aprendizaje, es de vital importancia conocer la estructura cognitiva del alumno; no sólo se trata de saber la cantidad de información que posee, sino cuales son los conceptos y proposiciones que maneja, así como de su grado de estabilidad.”<sup>4</sup>*

Por lo tanto, se debe tener en claro que como se ha indicado anteriormente, el proceso de aprendizaje no consiste solo en dar un contenido de manera plana, como si el estudiante fuese un contenedor el cual se debe llenar de información, por el contrario, dentro de ese proceso, se debe orientar el aprendizaje a una interpretación autónoma del contenido, la cual correlacione los contenidos nuevos con los conceptos que el estudiante ya maneja claramente y que son planteados por Ausubel como “SUBSUNSOES” que dentro del Aprendizaje Significativo permiten que:

*“las nuevas ideas, conceptos y proposiciones pueden ser aprendidos significativamente en la medida en que otras ideas, conceptos o proposiciones relevantes estén adecuadamente claras y disponibles en la estructura cognitiva del individuo y que funcionen como un punto de “anclaje” a las primeras”<sup>5</sup>*

Es en esta parte donde este proyecto interviene de manera directa, puesto que plantea una dinámica que permita que el estudiante interprete por medio de actividades que el ya conoce y maneja el nuevo conocimiento que está aprendiendo; tal como lo plantea Ausubel

4. AUSUBEL, David, et al. Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1983, vol. 1. P.1

5. Ibid. P.2



*“En el proceso educativo, es importante considerar lo que el individuo ya sabe de tal manera que establezca una relación con aquello que debe aprender.”<sup>6</sup>*

Uno de los procesos principales del proyecto, es la exploración por parte del alumno, para que este por medio de herramientas que ya conoce, logre interactuar con un contenido nuevo, reorganizándolo a modo que permita interiorizarlo de manera clara, pasando de ser un aprendizaje netamente receptivo a ser un aprendizaje potencialmente significativo, basado en la premisa:

*“el aprendizaje por recepción puede ser significativo si la tarea o material potencialmente significativos son comprendidos e interactúan con los "subsunoers" existentes en la estructura cognitiva previa del educando”<sup>7</sup>*

Continuando entonces con el enfoque principal del proyecto planteado al inicio, debemos entender que cualquier estrategia pedagógica planteada dentro de un espacio educativo X (en este caso clase) y que este diseñada con base en un aprendizaje significativo, está guiada principalmente al alumno, para que este tome provecho de la misma y logre crear un proceso de interpretación autónomo, pero, para que esto pueda llevarse a cabo de manera satisfactoria es necesario que el alumno tenga la disposición para llevarlo a cabo puesto que el actor fundamental dentro del proceso.

Tal como lo plantea uno de los requisitos principales del aprendizaje significativo:

*“Que el alumno muestre una disposición para relacionar de manera sustantiva y no literal el nuevo conocimiento con su estructura cognitiva”.<sup>8</sup>*

Es por esto que dentro del desarrollo de este proyecto se implementará el uso de herramientas y didácticas que relacionen lo cotidiano con lo académico que incentiven al alumno a participar y a descubrir nuevas estrategias para aprender.

6. AUSUBEL, David, et al. Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1983, vol. 1. P.2

7. Ibid. P.3

8. Ibid. P.5

## 2.3 TIC Y Educación

Profundizando más en las herramientas y dinámicas a utilizar en este proyecto, se planteó que este va estar mediado primordialmente por el video, puesto que este ofrece una diversidad amplia de atributos que permiten implementarlo de distintas maneras dentro del campo educativo.

El enfoque ideado para esta herramienta va más allá del simple apoyo que presta dentro de los procesos educativos llevados dentro del aula, tal como lo ha venido siendo usando por el docente de manera recurrente dentro de los espacios educativos tradicionales, dejando de lado todo el potencial que este representa.

Contrariamente a lo anterior, lo que se espera lograr con el video dentro del proyecto es que el estudiante mediante el uso de este, explore su parte creativa y la emplee dentro de su proceso de aprendizaje, como lo plantea Joan Ferrés en el libro “video y Educación”

*“El video proceso se define como aquella modalidad de uso en la que la cámara de video hace posible una dinámica de aprendizaje”<sup>9</sup>*

Es esta exploración del video por parte del alumno lo que aporta a que el proceso de aprendizaje que esta se está llevando a cabo y que se desea potenciar, sea un aprendizaje significativo puesto que es una dinámica que los implica como sujetos activos dentro del mismo proceso.

El video al ser una herramienta audiovisual, posee una gran ventaja frente a los esquemas de educación tradicional, ya que maneja 2 canales de comunicación que se refuerzan entre sí como lo son la imagen y el audio, logrando así ser más atractivos para las nuevas generaciones, puesto que están en constante interacción con estas por medio de dispositivos de uso diario como el celular, y es ahí donde la educación debe transformar todo su quehacer pedagógico, para aprovechar todo el potencial que este ofrece, como lo plantea Ferrer:

*“Asumir toda su potencialidad expresiva significa asumir este reto de transformación de la infraestructura escolar”<sup>10</sup>*

9. FERRÉS, Joan; FERRÉS, Joan. *Vídeo y educación*. 1994.P. 36

10. Ibid. P. 51

Al referirse a la infraestructura escolar, no se refieren únicamente a los espacios físicos con los que se cuentan o a la organización espacial de estos mismos, sino también se refieren a los roles que se viven dentro de estos, y es en esta parte donde nos enfocamos más en el papel del docente, ya que, si para las nuevas generaciones el uso del video es algo cotidiano, para el docente dentro de su labor pedagógica todavía le causa algo de recelo.

Es por esto que dentro de la implementación del video lo que se quiere lograr directamente en el docente es se apropie de la herramienta no solo como un apoyo ocasional, sino como un facilitador del proceso, tal como lo plantea Joan Ferrés:

*“El video puede liberar al profesor de las tareas más serviles, permitiéndole ser sobre todo pedagogo y educador.”<sup>11</sup>*

Comprendemos entonces que el enfoque no es reemplazar al docente como tal, sino enfocarlo en humanizar el proceso de aprendizaje, como se ha dicho anteriormente como una guía, un acompañamiento constante del proceso que ayude a transformar el conocimiento de los alumnos, alentándolos y promoviendo en ellos la independencia y la responsabilidad.



# Universidad Tecnológica de Pereira

11. FERRÉS, Joan; FERRÉS, Joan. *Vídeo y educación*. 1994.P. 53

## 2.4 Ambiente De Aprendizaje

El proyecto está planteado para llevarse a cabo dentro de un espacio académico estructurado, el cual lo podemos definir como clase, ya que se enfoca en potenciar los espacios de participación dentro de este, por lo tanto, se puede intuir que gran parte de este, se va a desarrollar dentro de las instalaciones de una institución educativa.

Esto no quiere decir que el desarrollo de este se limite únicamente a los recursos que el espacio físico ofrezca, por el contrario, estos recursos son solo una parte de lo que compone en sí un ambiente de aprendizaje, puesto que lo esencial de este es la interacción que se presente entre las partes participantes (alumnos, docentes, comunidad en general) para la construcción de conocimiento, ya que como lo plantea Jacqueline Duarte:

*“El ambiente educativo no se limita a las condiciones materiales necesarias para la implementación del currículo... no sólo se considera el medio físico sino las interacciones que se producen en dicho medio”<sup>12</sup>*

Es a partir que esta premisa que se desarrolla la dinámica principal del proyecto, puesto que se basa principalmente en crear una secuencia de trabajo no lineal que rompa los esquemas tradicionales de dentro del aula, llevándolos a construir un espacio más de comunicación entre los estudiantes para que sean ellos mismos quienes interactúen con los contenidos y lo interioricen de manera autónoma dando así espacio a un proceso de aprendizaje significativo, pues este espacio, el aula, el primer lugar de encuentro entre los estudiantes y la información, por lo que se debe aprovechar y potenciar al máximo, tal como lo plantea Duarte

*“en el aula de clase se debe favorecer el desarrollo de la autonomía de los sujetos en el marco de unas relaciones cooperativas con los demás y con el medio”<sup>13</sup>*

Como se mencionaba al inicio los recursos físicos que ofrece la institución educativa no son lo fundamentales para proporcionar un buen ambiente de aprendizaje, pero tienen un alto potencia durante el desarrollo del proyecto, ya que uno de los enfoques principales de las secuencias a desarrollar, consiste en sacar el proceso del aula para dinamizarlo aún más y oxigenar un poco el proceso de aprendizaje que están llevando a cabo los estudiantes; dando lugar para explorar junto con herramienta de trabajo propuesta,(video) la parte creativa y propositiva de los estudiante, Tomando como base la siguiente afirmación:

12.DUARTE, Jakeline Duarte. AMBIENTES DE APRENDIZAJE UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. P. 6

13.Ibid. P. 10

*“Se trata de propiciar un ambiente que posibilite la comunicación y el encuentro con las personas, dar a lugar a materiales y actividades que estimulen la curiosidad, la capacidad creadora y el diálogo”<sup>14</sup>*

Finalmente entendemos que lo fundamental en el ambiente de aprendizaje planteado para este proyecto, es la sinergia existente entre los actores principales del mismo, es por esto que al igual que con el enfoque pedagógico, el docente no es ajeno a este, por el contrario, es transversal en este pues es quien en un principio acerca al estudiante al contenido a interiorizar y es quien durante el desarrollo del mismo hará un acompañamiento constante a los estudiantes.



Universidad Tecnológica  
de Pereira

## 2.5 Teoría De La Comunicación

Basados en el objetivo general del proyecto mencionado anteriormente, se puede observar que esta gira sobre un eje puntual el cual es la Participación, que se puede comprender dentro del proyecto como la intervención que realiza el alumno frente a un contenido dado en un espacio académico.

Como se ha planteado hasta este punto, el desarrollo metodológico del proyecto se está basando principalmente en la interiorización y construcción de un conocimiento propio, basándose en los conocimientos previos que ya trae el estudiante y en las interacciones que se presentan dentro de los espacios en los cuales se va a desarrollar, interacciones tanto de los participantes (alumnos, docentes, comunidad educativa en general) con la información, como entre ellos mismos.

Es este proceso de interacción el que en si permite que se presente una atmosfera propicia para la participación, puesto que lleva implícito un proceso de comunicación que permite este devenir de nuevos espacios de construcción colectiva, mediada por una herramienta o una dinámica de trabajo establecida.

Esto último nos plantea entonces que una las bases principales que el proyecto lleva implícito es la comunicación, por lo tanto, para el desarrollo de este va a estar fundamentada en la teoría propuesta por Juan Camilo Jaramillo, que se basa en el principio a mayor comunicación, mayor participación.

Aunque a primera vista la teoría podría decirse está pensada en un plano más político que académico, esta misma cuenta con una estructura que puede adaptarse a la metodología que se va a implementar en el proyecto, ya que nos ofrece una secuencia comunicativa enfocada en aumentar la participación, tal como se muestra en la siguiente estructura:



Esquema 1: Modelo de comunicación para la construcción de consensos - JARAMILLO, Juan - "Comunicar para convocar, convocar para movilizar",

Como se observa en la estructura se cuenta con 5 conceptos secuenciales en el proceso de comunicación en los cuales a medida que se abracan van ampliando el proceso de participación, vamos a entonces a desarrollar como se acopla cada uno de estos conceptos dentro de la secuencia que se plantea en el proyecto:

**Información:** al ser un proceso que busca potenciar la participación en clase, la información, es el contenido como tal ya desarrollado dentro de la clase, es la información con la que ya cuenta el estudiante y que vino de parte del docente y de los textos.

**Consulta:** Se acopla en el momento en que se abre el espacio de participación en la clase y en el cual se plantea una dinámica de trabajo colectiva, en la cual es necesaria una interacción para la construcción de conocimiento.

**Deliberación:** Está presente en cuanto son planteadas las ideas, y las estrategias, con las cuales se llevará a cabo la dinámica, lo cual requiere que las participantes propongan sus ideas y entre ellos mismos logren llegar a una en común a partir de la cual van a trabajar.

**Concertación:** al ya tener una idea clara para implementar, se procede a desarrollar el modo de trabajo que se va a llevar a cabo, designando roles para que cada uno participe y se logre el objetivo.

**Co-responsabilidad:** una vez planteado el modo de trabajo, este concepto tiene cabida al momento de ejecutarlo, puesto que cada participante desarrolla un rol que le fue indicado, y del cual depende que tanto el proceso, como el resultado se logre de la mejor manera.

Finalmente, cuando se observa como cada uno de estos conceptos se adapta a la secuencia que se plantea en el proyecto, deducimos que dentro de estos mismos conceptos y esta misma secuencia está basada en comunicación constante entre las partes para llegar a un fin común, dando a entender que tanto participación como comunicación son conceptos que van ligados y que para que se dé uno necesariamente debe darse el otro.



## 2.6 Español Y Participación

Por ultimo definimos el contenido puntual que se va a manejar en la ejecución del proyecto, para lo cual debemos tener claro que el objetivo principal de este, es el de potenciar espacios de participación, por lo que se pretende es desarrollar una estrategia pedagógica que impacte y realmente logre este objetivo,

Por lo tanto, no se va a manejar dar un contenido puntual, se basará desde el contenido que el docente encargado ya impartió, para que este se interiorice por medio de una dinámica distinta a las establecidas regularmente.

Teniendo claridad en esto último entonces se comprende que el enfoque no es basar el contenido según la dinámica a implementar en el proyecto, sino por el contrario implementar el proyecto desde un contenido ya establecido para que el alumno interactúe con este de manera significativa; esto claramente sin perder de vista los objetivos y los logros a alcanzar en la asignatura.

Partiendo de esto entonces, se observa que en el diagnóstico realizado al inicio del proyecto, se indica que este iba a estar enfocado en la asignatura de español en el grado 9°B del colegio José Antonio Galán, por lo que para poder plantear una estructura en la cual este proyecto sea de viable desarrollo dentro de todo el curso, se verifico el plan de área en del mismo para poder verificar las temáticas manejadas en los diferentes periodos y los logros que se deben alcanzar en cada uno de estos.

Al verificar los logros a alcanzar dentro de este plan de área, se identifica que en estos hay presentes tanto conocimientos a interiorizar como habilidades a obtener; y es en esta parte de las habilidades donde se observa que el proyecto puede tener gran valor, ya que hay algo en común que transversaliza los logros de cada periodo, **la comprensión, la caracterización y la realización**, que están enfocadas en una de las funciones principales en la implementación del proyecto y que está planteada dentro de los logros generales en el plan de área de la asignatura:

*“Fortalece sus capacidades críticas, creativas, reflexivas y formales de la asignatura abarcando las habilidades comunicativas para que sepan hacer en un contexto desde las competencias”<sup>15</sup>*



### 3. METODOLOGÍA

#### 3.1 Estrategias Metodológicas

El enfoque de este proyecto está dirigido a potenciar los espacios de participación en clase mediante la inclusión de las Tecnologías de la información y la comunicación dentro de los procesos pedagógicos llevados dentro del aula, basándose principalmente en los procesos de comunicación del alumno como eje principal de acción.

Para la elaboración y desarrollo del mismo se plantearon 3 estrategias que enmarcan lo macro de este; las siguientes son las estrategias planteadas:



Esquema 2: Estrategias Metodológicas

Tal como se plantea en el esquema anterior, la herramienta con la cual se va a llevar a cabo la ejecución del proyecto es el video, debido a la versatilidad de este y al potencial que ofrece dentro de los procesos comunicativos en el aula.

Es por esto que las estrategias diseñadas para este proyecto están ideadas de manera secuencial, para que así la integración del video en al aula y aún más a los espacios de participación que allí se ofrecen, sea de manera plena y bien adaptada al proceso que se está llevando a cabo.

Se parte entonces con la primera estrategia planteada que es la RELACIÓN, es el primer acercamiento de los estudiantes con la herramienta a con la cual se va a trabajar (video), para que la reconozcan, se familiaricen y conozcan las múltiples funciones que esta ofrece.

Es en esta parte donde se entra a instruir al alumno que el video no solo puede ser enfocado al tema del entretenimiento o la información, sino que por la libertad creativa que ofrece su formato, y a la facilidad de realización que este ofrece se puede adaptar a gran diversidad de campos, incluyendo el campo académico; por esto dentro de esta estrategia de relación, se abre el primer espacio de acercamiento práctico del estudiante con la cámara, para que este explore desde su creatividad y su punto de vista, enfocado en lo académico para exponerlo y construir un conocimiento desde lo colectivo.

Después de tener este primer acercamiento y esta exploración con la cámara y el producto como tal, se establece la segunda estrategia, la VINCULACIÓN, tal como se indica el enfoque es acercar más el video como herramienta dentro del proceso académico, enfocándolo a un conocimiento más específico y puntual dentro de la asignatura a trabajar (español).

Es dentro de esta estrategia donde se invita al estudiante a investigar, a encontrar material sobre un tema en específico y adaptarlo a la versatilidad del video, para que este sea quien se apropie de la herramienta y la implemente dentro de los espacios de participación que se dispongan en el aula.

Hasta este punto ya están planteadas 2 estrategias con las cuales se concibe la introducción del video para el estudiante como herramienta de trabajo dentro de los espacios académicos y el enfoque puntual que este puede darle dentro de un contenido específico; por lo que se plantea entonces la tercera estrategia, la REALIZACIÓN.

Dentro de esta estrategia lo que se busca, es que de manera grupal los estudiantes puedan crear material propio sobre un tema puntual, a partir de la información recolectada por medio de investigación previa y una recolección de datos, con el fin de ofrecer una mirada distinta a los temas que se imparten en el aula.

Esta última estrategia está enfocada en aprovechar la familiaridad que las dos primeras crearon entre el estudiante y el video, para que este idee maneras, nuevos medios de aprovechar los espacios en los que tenga la oportunidad de dar su mirada sobre los contenidos.

Estas son las tres estrategias planteadas para el desarrollo del proyecto, enfocadas en familiarizar al estudiante con el video, para que este aproveche al máximo la amplia diversidad de aplicaciones que este tiene y las implemente dentro de los procesos de comunicación y participación que se presenten dentro del aula enfocado siempre en la construcción colectiva de conocimiento.



Universidad Tecnológica  
de Pereira

### 3.2 Instrumentos

Al ser un proyecto que se enfoca en potenciar los procesos dentro del aula de clase, requiere que los recursos para llevarse a cabo sean de fácil acceso tanto para docentes como para estudiantes, es por eso que los recursos logísticos y los materiales utilizados, son herramientas de uso diario tanto del estudiante como del docente.

Estos instrumentos están clasificados en dos categorías, instrumentos locativos e instrumentos tecnológicos, entre los instrumentos locativos se encuentran los siguientes:

**-Aula de clases:** es el primer espacio de encuentro con la población, y permite la interacción con ellos al momento de plantear la actividad y como llevarla a cabo, al igual que es el espacio que permite reunirse al final para poder visualizar el resultado de la actividad además de dar los puntos de vista frente a los productos audiovisuales presentados.

**Sala de Sistemas:** Este un espacio de búsqueda de información que permite al estudiante consultar y recopilar información para llevar a cabo la actividad que se está realizando.

**Zonas Comunes de la institución:** son espacios que ayudan a dinamizar el proceso de realización, ya que cambia el ambiente del estudiante, saliendo del aula a espacios más abiertos, pidiéndole que utilice los recursos que estos espacios brindan.

Dentro de los instrumentos tecnológicos están:

**Celular o Cámara:** elementos necesarios para la realización.

**Computador e internet:** funcionan como herramienta de exposición y de recopilación de información.

**Video beam y parlantes:** permite exponer a una audiencia el resultado de la actividad.

### 3.3 Secuencia Didáctica

**UNIVERSIDAD TECNOLÓGICA DE PEREIRA**  
**FACULTAD DE EDUCACIÓN**  
**LICENCIATURA EN COMUNICACIÓN E INFORMÁTICA EDUCATIVAS**  
**PROYECTO PEDAGÓGICO MEDIATIZADO**

**SECUENCIA DIDACTICA PARA EL ÁREA DE ESPAÑOL**

Datos de identificación del contexto en que se desarrollará la planeación

<b>NOMBRE DE ESTUDIANTE:</b> Albert Johny Cárdenas Echeverry		<b>INSTITUCIÓN EDUCATIVA:</b> Colegio Oficial José Antonio Galán
<b>1. FASE DE PREPARACIÓN</b>		
<b>1.1 CONFIGURACIÓN DIDACTICA</b>		
La presente Secuencia Didáctica se configura bajo la teoría de aprendizaje significativo y un ambiente de aprendizaje presencial.		
<b>1.2 OBJETIVOS DIDACTICOS</b>		
<b>1.2.1 Objetivo General:</b>		
Repasar los temas dados en clase de español mediante la realización del video por parte del estudiante.		
<b>1.2.2 Objetivos Específicos:</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Dividir a los estudiantes en grupos y pedirles que planteen temas de interés acerca de un tema en general, asignar el tema a cada grupo para que lo desarrollen.</li> <li>- Explorar la creación de productos audiovisuales por parte del estudiante, utilizando los recursos que la institución ofrece y fomentar la creatividad del estudiante.</li> <li>- Socializar los productos realizados, el objetivo de estos y la percepción que tuvieron los estudiantes acerca de la dinámica desarrollada.</li> </ul>		
<b>1.3 DISPOSITIVOS DIDÁCTICOS</b>		
<ul style="list-style-type: none"> <li>- Planteamiento de Temas</li> <li>- Producción y Exploración con cámara</li> <li>- Exposición y Socialización.</li> </ul>		
<b>1.4 CONTENIDOS</b>		
<b>Contenidos Conceptuales</b>		
<b>1. Sesión - El Origen del Castellano</b> -el mito -La Leyenda -Los Mayas -Los incas -Los antónimos	<b>2.Sesión - La Evolución del Castellano</b> -Pueblos Primitivos y colonizadores -Los Romanos y el latín -Los Visigodos -los siglos del X al XV -los siglos de oro - Los Siglos del XVIII al XX -Lenguas Románicas - El Indoeuropeo.	<b>3. Sesión - La Gramática</b> -LA Oración -La Oración Simple -La Oración Compuesta
<b>Contenidos Procedimentales</b>		<b>Contenidos Actitudinales</b>
-Planteamiento de temas -Investigación y producción Grupal -Socialización -Conclusión		-Escucha Activa -Disposición -Organización -Análisis -Creatividad -Trabajo Grupal

Tabla1: Secuencia Didáctica

### 3.3.1 Sesión 1

#### Inicio

Junto con el saludo inicial y la presentación al grupo, se procede a plantear la dinámica a desarrollar en la clase.

#### Desarrollo

- Se realiza el planteamiento del tema general que se está tratando en la clase (El origen del castellano) y se solicita a los estudiantes que indiquen subtemas acerca de este que ya hayan visto.
- Se enumeran 5 subtemas y se divide el grupo en 5 subgrupos de trabajo, se asigna de manera aleatoria un subtema a cada grupo.
- Se procede a que cada grupo haga planteamiento del tema asignado y un plan de cómo tratarlo para posteriormente exponerlo, los puntos a tener en cuenta en el momento de manejar el tema son los siguientes:
  - Debe ser de manera audiovisual (video)
  - Utilizar recursos a la mano como celulares, cámaras o cualquier dispositivo que permita grabar video
  - Utilizar espacios de la institución o de la zona
- Una vez realizada la investigación del tema asignado y el planteamiento de cómo lo van a manejar, se procede a que cada grupo realice la creación del video teniendo en cuenta las condiciones dadas.
- Terminada ya la actividad, se adecua el salón de clases con un computador y con video beam para que cada grupo exponga el producto final, y explique el objetivo de este y en que se basaron para hacerlo.

#### Cierre de Actividad

- Finalizada la exposición de cada grupo se procede a que en mesa redonda se den opiniones y valoraciones acerca tanto de los productos como de las dinámicas en general de lo cual se pudo afirmar que:
  - El uso de herramientas distintas al papel y lápiz despierta el interés del estudiante y lo anima a explorar otros medios de aprendizaje
  - Salir del ambiente educativo estructurado (aula) y aprovechar los ambientes que ofrece la institución como: zonas verdes, canchas, coliseos y demás espacios abiertos ayuda a que la dinámica en la clase varíe y el estudiante se anime a participar más de las actividades dentro de la asignatura.
  - Proponer dinámicas que involucren los medios audiovisuales en el aula, animan al estudiante a participar y a ser más activo en la clase.

#### Recursos:

- Materiales: Textos, apuntes, papel y lápiz
- Humanos: 1 Docentes y 5 Grupos de estudiantes
- Didácticos: Cámara (Celular, digital, de video, Etc.), Espacios de la institución
- Físicos: Salón de clases, Computador, Video beam, Parlantes

### 3.3.2 Sesión 2

#### Inicio

Se saluda al inicio de la clase y se procede a indicar cómo será la manera de trabajo para esta sesión.

#### Desarrollo

- Se plantea el tema general “La Evolución del Español” y los subtemas que lo componen.
- Se enumeran 8 subtemas y se divide el grupo en 8 subgrupos de trabajo y a cada uno se le asigna de manera aleatoria uno de los subtemas enumerados.
- Se indica que cada grupo debe realizar una exposición sobre el tema asignado cumpliendo con un requisito el cual es que cada grupo debe encontrar un video acerca del tema o que de alusión a este y debe relacionarlo en la exposición.
- Se da a cada grupo el tiempo para que organice su modo de trabajo y para que realice la investigación correspondiente al tema incluyendo la búsqueda del video.
- Mientras cada grupo hace la correspondiente investigación se procede a adecuar el aula para que cada grupo proceda con la exposición.
- Se procede a que cada grupo exponga iniciando de manera cronológica sobre cómo se ha dado la evolución del castellano., al tiempo que explican porque el video es correspondiente al tema que les fue asignado.
- Finalizadas las exposiciones se socializa en modo de conversatorio acerca de cómo se dio la evolución del castellano y los actores involucrados, para observar la atención y el interés presentado en la actividad.

#### Recursos:

- Materiales: Textos, Cuadernos, Lapiceros, Tablero, Marcadores.
- Humanos: 1 Docentes y 8 Grupos de estudiantes
- Didácticos: Internet, Libros.
- Físicos: Salón de clases, Computador, Video beam, Parlantes

### 3.3.3 Sesión 3

#### Inicio

Tras el saludo inicial al grupo, se propone la metodología de trabajo para la sesión solicitando si se tiene a la mano un celular o algún dispositivo que facilite grabar

#### Desarrollo

- Se plantea el tema general La Gramática y sus respectivos subtemas: La Oración, La Oración Simple y La Oración Compuesta
  - Se adecúa el aula con video beam, computador y parlantes para proceder a explicar cómo se va a desarrollar la actividad
  - Se enseña a los estudiantes un video de cómo es la dinámica de la actividad que se va a realizar, la cual consiste en que por grupos van a salir y van a preguntar a personas que encuentren acerca del tema que les corresponde, tipo Vox Populi y van a grabar la mayor cantidad de respuestas, pero al final se debe dar una pequeña definición del tema asignado.
  - Se distribuye el grupo en tres subgrupos y se rifan de manera aleatoria los temas a tratar.
  - Cada grupo se reúne para plantear su manera de desarrollar la actividad y para investigar el tema asignado.
  - Se le indica a cada grupo los espacios del colegio en el cual deben desarrollar la actividad con la gente que este en esa zona.
- Se da el tiempo a los estudiantes para salir a realizar la actividad mientras se adecua el aula para la posterior exposición
- Terminada la realización de los estudiantes, se procede a que cada grupo exponga ante los demás el producto realizado.
  - Finalmente se procede a que de manera grupal se opine acerca de cada uno de los productos, de cómo se manejó el tema y de que tan claro quedaron estos.

#### Recursos:

- Materiales: Textos, apuntes, papel y lápiz
- Humanos: 1 Docentes y 3 Grupos de estudiantes
- Didácticos: Cámara (Celular, digital, de video, Etc.), Espacios de la institución
- Físicos: Salón de clases, Computador, Video beam, Parlantes



### 3.3.4 Evaluación

La evaluación de la secuencia didáctica se llevará a cabo de la siguiente manera:

1. Por grupos expondrá el producto realizado en la actividad y los demás estudiantes opinarán acerca de estos.
2. Se sondeará la claridad de los temas con preguntas aleatorias.
3. Se escucharán los puntos de vista acerca como se sintieron con la actividad y se realizará una encuesta para sondear la aceptación de esta.



Universidad Tecnológica  
de Pereira

### 3.4 Aplicación

**Sesión aplicada:** Sesión N°1

**Fecha de Realización:** 29 de febrero del 2016

**Ciudad:** Pereira

**Lugar:** Colegio Oficial José Antonio Galán

**Población:** Grado 9°B

**Número de Personas:** 27

**Duración de la aplicación:** 90 min (2 horas de clase)

La sesión se realizó en la clase de español, el grupo principalmente está conformado por 33 estudiantes en total 10 niñas y 23 niños, pero al momento de llevar a cabo la aplicación estaban presentes 27 estudiantes 10 niñas y 17 niños.

Se inició la sesión a las 7:00 am con el correspondiente saludo y la presentación nuevamente ante los alumnos por parte de la maestra encargada de la asignatura, terminada la presentación donde se les indico cual era el objetivo de la visita, se procedió a sondear de manera aleatoria que conocimientos tenían ellos del video en general, del cual se pudo definir que tenían principalmente una percepción del video como un material de entretenimiento o de apoyo en clase, mas no como un medio por el cual se puede aprender.

Al tener esta percepción clara se procede a dar una explicación rápida acerca de los formatos audiovisuales existentes, la televisión, el cine y el video, se explican las diferencias, las características de cada uno, se hace énfasis en el video indicando que al ser un poco más versátil que los otros dos permite que se adapte más fácilmente a las actividades que lo requieran ya que puede ser fácilmente realizado con herramientas de uso cotidiano como celulares; hasta este punto llevábamos aproximadamente 25 min.

Terminada esta introducción, se consulta de manera rápida quienes en ese momento tienen a la mano una herramienta que permita grabar un video rápido, a lo cual un poco más de la mitad de los presentes indicaron que tenían su celular a la mano, por lo que se procedió a explicar la actividad que se llevaría a cabo.

Se solicitó al grupo indicar los temas que se habían visto en la case hasta la fecha, se obtuvo una lista de 5 temas:

- El Mito
- La Leyenda
- Los Mayas
- Los Incas
- Los Antónimos

Teniendo esta lista ya definida se procede a dividir el grupo en subgrupos de trabajo, 2 grupos de 6 personas y 3 grupos de 5 Personas, los primeros 2 temas que eran los más extensos se rifaron entre los 2 grupos más grades, y los otros 3 temas de los cuales según indicaron los mismos estudiantes tenían información menos extensa se rifaron entre los dos grupos restantes que tenían menos personas.

Una vez que ya los grupos estaban definidos y que ya tenían un tema a trabajar, se les indicó como iba a ser la dinámica de la actividad, la cual consistía en:

Con la información que ya tenían en sus apuntes y libros acerca del tema asignado, van a realizar un video corto, explicando el tema a las demás personas, utilizando los recursos que tengan a la mano y los espacios de la institución; para la realización de este van a contarían con un tiempo de 20 minutos.

Hasta este punto habían pasado aproximadamente 40 minutos desde el inicio de la sesión; mientras los estudiantes realizaban el video se adaptó el salón con el video beam el PC y los parlantes para hacer la visualización de los videos; con el salón ya adaptado se verificó grupo por grupo como iba el proceso junto con el docente que ha estado de apoyo durante la realización de la sesión dando solución a inquietudes; una vez finalizado el tiempo de realización que se extendió 5 minutos más de lo establecido los estudiantes volvieron al salón a visualizar los videos realizados.

Debido al corto tiempo restante solo se pudieron visualizar 3 videos:

El Mito:

Realizado por un grupo de 6 estudiantes, se realizaron platillas de textos cortos que iban pasando y las cuales fueron leídas con voz en off, explicando que era un mito y en qué consistía.

La leyenda:

Realizado igualmente por un grupo de 6 estudiantes; lo realizaron con cámara fija en la cual cada integrante iba ingresando y explicando una parte de lo que era una leyenda.

Los incas:

El video más corto de los tres, realizado por un grupo de 5 estudiantes, lo realizaron moviendo la cámara de plano en distintos espacios del colegio, explicando la información acerca de quiénes eran y la importancia para la cultura latina.

Finalizada cada visualización el grupo en general daba la opinión acerca de este, con lo cual se recibieron buenas críticas y aportes sobre algún dato que quedó faltando; finalmente se dio el espacio para que los estudiantes opinaran acerca de la actividad en general, a lo cual indicaron que fue buena porque cambiaba la rutina dentro del aula y que debería hacerse más de seguido.

Para finalizar se les solicitó a los estudiantes responder a una encuesta sobre la percepción que se tuvo de la actividad, se agradeció tanto a los estudiantes como al docente por la disposición y el tiempo y se dio cierre a la sesión que tomó aproximadamente 95 min en total.



Universidad Tecnológica  
de Pereira

## 4 TRATAMIENTO DE LA INFORMACIÓN

### 4.1 Interpretación

Terminada la sesión pedagógica realizada, en la cual aparte de verificar el conocimiento académico de los estudiantes, se pudo observar interés y disposición por parte del estudiantado al momento de llevarla a cabo; igualmente al finalizar la actividad se realizó una encuesta\* con la cual se midió de manera general la percepción que tuvieron los estudiantes sobre la actividad.

La encuesta estuvo conformada por 3 Preguntas sencillas:

La primera pregunta era:

**¿Cuál fue su impresión ante la actividad?**

Esta pregunta sondea de manera directa como se sintió el estudiante al momento de participar en la actividad.

La segunda pregunta era:

**¿Considera ud que este tipo de actividades facilitan su aprendizaje?**

El objetivo de esta pregunta era medir si los estudiantes consideraban que este tipo de actividades hacen más dinámico y fresco el proceso enseñanza - aprendizaje

La tercera pregunta era:

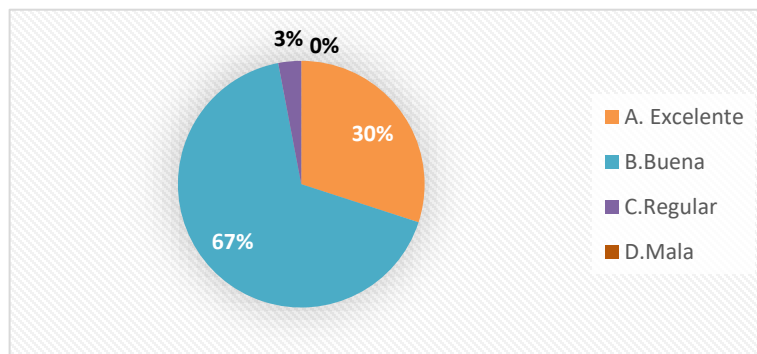
**¿le interesaría repetir este tipo de actividad en una próxima ocasión?**

La finalidad de esta pregunta era verificar que tanta aceptación tuvo la actividad y la necesidad de estas de manera más frecuente.

\*Anexo 2

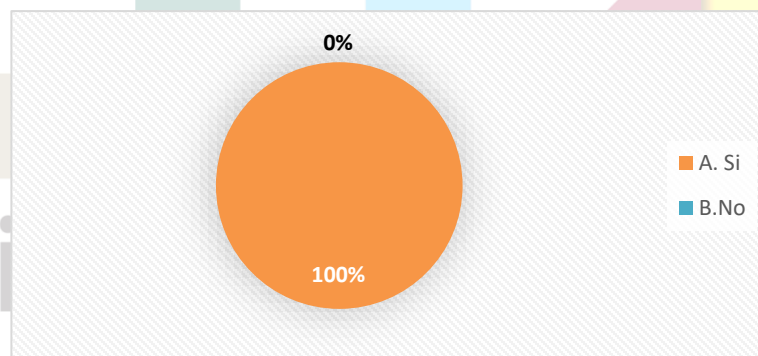
Se realizaron 27 encuestas y las respuestas fueron las siguientes:

A la primera pregunta:



Gráfica 4: 2ª Encuesta Respuestas Pregunta 1

A la segunda pregunta:



Gráfica 5: 2ª Encuesta Respuestas Pregunta 2

Esta pregunta contaba con un espacio en el cual el estudiante podía indicar el porqué de su respuesta; algunas de las respuestas fueron:

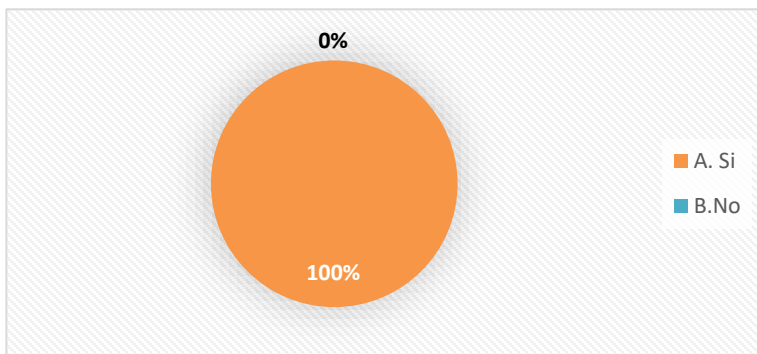
*“Al explicar vamos a agilizar métodos nuevos y con la ayuda de compañeros y maestros aprendemos más” – Ana Julieth Carmona S.*

*“Porque podemos ver a los demás expresarse y lo que piensan” - Marisol Agudelo*

*“Porque se cambia la rutina de estar en el salón” - Alejandro Ossa A.*

*“Esas Actividades nos estimulan” - Santiago Osorio Naranjo*

A la Tercera pregunta



Gráfica 6: 2ª Encuesta Respuestas Pregunta 3

## 4.2 Análisis

De la aplicación de la sesión en el aula, se pudo denotar varios aspectos que permiten dar una mirada más allá de lo observado a simple vista.

Partiendo desde el aula como espacio físico, se observa que la distribución de esta sigue siendo de manera tradicional, con una organización jerárquica donde el escritorio del docente está al frente, mientras que los estudiantes están organizados en filas unos detrás de otros.

Esto conlleva a que individualicen los procesos que se realizan dentro del aula, manteniendo una comunicación unidireccional, siempre del docente al alumno, limitando la interacción entre todos los integrantes, coartando así los procesos de construcción y participación colectiva que se pueden llevar cabo en dicho espacio, desaprovechando mucho del potencial que presenta este espacio de encuentro ya que como lo plantea Jakeline Duarte:

*“El ambiente de la clase ha de posibilitar el conocimiento de todas las personas del grupo y el acercamiento de unos hacia otros”<sup>16</sup>*

Es por esto que la actividad estaba diseñada para llevarse a cabo de manera grupal, ya que de esta manera se posibilitaba abrir canales de comunicación entre los integrantes de cada grupo, con el fin de que hagan aportes y lleguen a una construcción colectiva, esto lo visualizó también por medio de algunas de las

16. DUARTE, Jakeline Duarte. AMBIENTES DE APRENDIZAJE UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL. P. 9

respuestas dadas por los mismos estudiantes a la encuesta, en las cuales indicaban que este tipo de actividades permitían:

- Conocer lo que los demás pensaban
- Aprender mas
- Tener mayor comunicación
- Más interacción entre los mismos compañeros

La mayor parte de la actividad principal de la sesión se llevó a cabo fuera del aula, ya que, si bien este es el primer lugar de encuentro entre el estudiante y la academia, los procesos de aprendizaje actuales deben estar abiertos a llevarse a cabo en distintos espacios aprovechando así los recursos físicos que la institución brinda, lo cual fue muy bien recibido por parte de los estudiantes puesto que, al sacarlos del aula, se cambió la rutina y se dinamizaron más las actividades cotidianas.

Pasando a la realización de la actividad, se identificó que los estudiantes están bastante receptivos ante nuevas dinámicas, y aún más si estas involucran herramientas que ellos utilizan a diario como lo es el celular, debido a que es dejar un poco de lado el papel y el lápiz, para utilizar algo que es más dinámico, más llamativo y que se sale un poco de los procesos lineales que conlleva los procesos pedagógicos tradicionales.

Durante la actividad el papel del docente fue de guía, fue una ayuda que tenían los estudiantes en caso de que surgiera alguna duda, puesto que el objetivo principal era que ellos se apropiaran del proceso y así lo hicieron; al momento de la visualización y los aportes, se identificó un proceso de participación más voluntario en el que había deseo de participar, por lo que se identifica la necesidad de cambiar el esquema de preguntas puntuales, sobre contenido puntual, para enfocarlo más en la interpretación que cada estudiante hace de este, entendiendo que cada estudiante interpreta la información de manera distinta.

Analizando las respuestas de los estudiantes a la encuesta realizada, vemos que en general la actividad fue bien recibida de su parte, que despertó su interés por que era algo distinto a lo que se realiza cotidianamente, que además ayudaba a facilitar su aprendizaje debido a la interacción tanto entre ellos como con el docente.



## 5. CONCLUSIONES Y RECOMENDACIONES

Tras la aplicación de la secuencia didáctica con la población y el análisis que se obtuvo de esta, podemos concluir que:

- La dinámica manejada dentro del aula sigue siendo de manera jerárquica, en la cual el docente es la figura superior que imparte un conocimiento, este se limita a entregarle al alumno el contenido de manera plana, sin implementar estrategias de comunicación que permitan la interpretación del contenido por parte del alumno y la construcción de manera colectiva a partir de este, limitándose solo a confirmar que el contenido dado si fue bien recepcionado.
- El alumno sigue estando sujeto a la disposición que haga el docente de los espacios de participación en clase, por lo que normalmente tiene una posición pasiva frente a este, es necesario incluir en estos espacios estrategias que despierten el interés del alumno por medio de estrategias que lo incluyan como un participante activo de está despertando así sus habilidades comunicativas.
- Contar con una planta física con espacios tan abiertos permite que las actividades de aprendizaje se puedan llevar a cabo fuera de las aulas, dado así un nuevo aire a las dinámicas planteadas dentro de los procesos de aprendizaje, como se observó durante la realización de la sesión pedagógica implementada en este proyecto, en la cual al realizarse fuera del aula mostró una mejor disposición por parte de los estudiantes.
- El video como herramienta pedagógica de participación, tiene un gran potencial de uso dentro del aula, puesto que es un medio audiovisual que permite la exploración por parte de quien lo produce, despertando así en los estudiantes la creatividad y el interés de estos, al incluirse dentro de los procesos de aprendizaje incentivándolos a crear nuevos procesos de comunicación dentro del aula.

Se Recomienda entonces:

- Implementar estrategias distintas en el aula para crear nuevos procesos de comunicación entre los participantes.
- Incluir herramientas de uso diario de los estudiantes (celulares, tablets, cámaras) despierta el interés de estos puesto que son herramientas que conoce y maneja.
- Estimular la parte creativa del estudiante por medio de actividades, para que estos se interesen más en su proceso de aprendizaje.
- Motivar y guiar al estudiante para que este se parte activa y participante dentro de los procesos que se llevan a cabo dentro del aula.
- Distribuir los espacios en el aula de manera que permita la comunicación fluida entre sus participantes.
- Aprovechar los espacios que ofrece la institución e incluirlos dentro de las estrategias implementadas en las clases.



# Universidad Tecnológica de Pereira

## BIBLIOGRAFÍA

- GONZÁLEZ, C. Aplicación del constructivismo social en el aula. Instituto para el desarrollo y la innovación educativa en educación bilingüe y multicultural-IDIE-Organización de estados iberoamericanos para la educación la ciencia y la cultura-OIE-oficina de Guatemala., 2012, vol. 17.
- AUSUBEL, David, et al. Teoría del aprendizaje significativo. Fascículos de CEIF, 1983, vol. 1.
- FERRÉS, Joan; FERRÉS, Joan. Vídeo y educación. 1994.
- DUARTE, Jakeline Duarte. AMBIENTES DE APRENDIZAJE UNA APROXIMACIÓN CONCEPTUAL
- JARAMILLO LÓPEZ, Juan. Modelo de comunicación pública organizacional e informativa para entidades del estado. Bogotá: USAID/Casal & Associates Inc., 2008.
- COLEGIO JOSÉ ANTONIO GALÁN. Plan De Área Castellano Y Literatura, 2013

Universidad Tecnológica  
de Pereira

## ANEXOS

### Anexo 1 Encuesta De Diagnostico



Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

**Universidad Tecnológica de Pereira**  
**Facultad de Educación**  
**Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas**

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Asignatura: \_\_\_\_\_

**Marcar con una X la respuesta**

**1) ¿Cómo considera los espacios de participación dentro de la clase?**

- a) Frecuentes
- b) Ocasionales
- c) Pocos
- d) No hay espacios de participación

**2) ¿Cuáles son las herramientas didácticas implementadas por el docente en clase que a ud más le gustan?**


- a) Fotocopias y Talleres escritos
- b) Vídeos y Televisión
- c) Debates , Charlas y Exposiciones
- d) Talleres prácticos
- e) Otros ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

**3) ¿Cómo considera que el ambiente durante la clase mejoraría?**

- a) Ampliando la bibliografía por parte del docente
- b) Aumento de participación del estudiante en clase
- c) Desarrollando la clase en espacios distintos al aula
- d) Realización de productos educativos tales como Vídeos, magazines, radionovelas, historietas, etc. Por parte del estudiante
- e) Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_

ca

## Anexo 1.1 Respuestas 1

  
Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Nombre: Alexandro ossa-michelle Ramirez  
Grado: 9ºB  
Asignatura: español

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cómo considera los espacios de participación dentro de la clase?

- a) Frecuentes
- ☒ b) Ocasionales
- c) Pocos
- d) No hay espacios de participación


2) ¿Cuáles son las herramientas didácticas implementadas por el docente en clase que a ud más le gustan?

- a) Fotocopias y Talleres escritos
- ☒ b) Vídeos y Televisión
- c) Debates , Charlas y Exposiciones
- d) Talleres prácticos
- e) Otros ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

3) ¿Cómo considera que el ambiente durante la clase mejoraría?

- a) Ampliando la bibliografía por parte del docente
- b) Aumento de participación del estudiante en clase
- c) Desarrollando la clase en espacios distintos al aula
- ☒ d) Realización de productos educativos tales como Vídeos, magazines, radionovelas, historietas, etc. Por parte del estudiante
- e) Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_

## Anexo 1.2 Respuestas 2

  
Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Infomática Educativas

Nombre: William Ortiz Montes

Grado: 9-3

Asignatura: Español

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cómo considera los espacios de participación dentro de la clase?

- a) Frecuentes
- ☒ b) Ocasionales
- c) Pocos
- d) No hay espacios de participación

2) ¿Cuáles son las herramientas didácticas implementadas por el docente en clase que a ud más le gustan?

- a) Fotocopias y Talleres escritos
- ☒ b) Vídeos y Televisión
- c) Debates , Charlas y Exposiciones
- ☒ d) Talleres prácticos
- e) Otros ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

3) ¿Cómo considera que el ambiente durante la clase mejoraría?

- a) Ampliando la bibliografía por parte del docente
- b) Aumento de participación del estudiante en clase
- c) Desarrollando la clase en espacios distintos al aula
- ☒ d) Realización de productos educativos tales como Vídeos, magazines, radionovelas, historietas, etc. Por parte del estudiante
- e) Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_



### Anexo 1.3 Respuestas 3



Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Nombre: Jhon Alexander Bedoya Valencia

Grado: 9B

Asignatura: Español

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cómo considera los espacios de participación dentro de la clase?

- a) Frecuentes
- ☒ b) Ocasionales
- c) Pocos
- d) No hay espacios de participación

2) ¿Cuáles son las herramientas didácticas implementadas por el docente en clase que a ud más le gustan?

- a) Fotocopias y Talleres escritos
- ☒ b) Vídeos y Televisión
- c) Debates, Charlas y Exposiciones
- d) Talleres prácticos
- e) Otros ¿Cuáles? \_\_\_\_\_

3) ¿Cómo considera que el ambiente durante la clase mejoraría?

- a) Ampliando la bibliografía por parte del docente
- b) Aumento de participación del estudiante en clase
- c) Desarrollando la clase en espacios distintos al aula
- ☒ d) Realización de productos educativos tales como Vídeos, magazines, radionovelas, historietas, etc. Por parte del estudiante
- e) Otro ¿Cuál? \_\_\_\_\_

## Anexo 2 Encuesta De Apreciación Final



Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Nombre: \_\_\_\_\_

Grado: \_\_\_\_\_

Asignatura: \_\_\_\_\_

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cuál fue su impresión ante la actividad?

- a) Excelente
- b) Buena
- c) Regular
- d) Mala

2) ¿Considera ud que este tipo de actividades facilitan su aprendizaje?

- a) Sí
- b) No.

¿Por que?:

---

---


---

3) ¿Le interesaría repetir este tipo de actividad en una próxima ocasión ?

- c) Sí
- d) No



## Anexo 2.1 Respuestas 1

  
Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Nombre: Valentina Cano Ardila.  
Grado: 9B  
Asignatura: Español

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cuál fue su impresión ante la actividad?

a) Excelente  
☒ b) Buena  
c) Regular  
d) Mala

2) ¿Considera ud que este tipo de actividades facilitan su aprendizaje?


☒ Si  
b) No

¿Por que?:  
nos ayuda a expresarnos, no ser tan  
penosos.

3) ¿Le interesaría repetir este tipo de actividad en una próxima ocasión ?

☒ Si  
b) No

## Anexo 2.2 Respuestas 2



Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Nombre: Maribel Aguaslo

Grado: 9B

Asignatura: español

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cuál fue su impresión ante la actividad?

a) Excelente

☒ Buena

c) Regular

d) Mala

2) ¿Considera ud que este tipo de actividades facilitan su aprendizaje?

☒ Sí

b) No.

¿Por que?:

Porque podemos ver a los demás a expresan y lo

que piensan

3) ¿Le interesaría repetir este tipo de actividad en una próxima ocasión ?

☒ Sí

b) No

## Anexo 2.3 Respuestas 3



Universidad  
Tecnológica  
de Pereira

Universidad Tecnológica de Pereira  
Facultad de Educación  
Licenciatura en Comunicación e Informática Educativas

Nombre: Sofía Dorian Trujillo

Grado: 9º

Asignatura: Español

Marcar con una X la respuesta

1) ¿Cuál fue su impresión ante la actividad?

- a) Excelente
- b) Buena ☒
- c) Regular
- d) Mala

2) ¿Considera ud que este tipo de actividades facilitan su aprendizaje?

- a) Si ☒
- b) No.

¿Por que?:

Por que al visualizar y hablar en una conversación es más fácil aprender  
y que algo de lo que vemos se nos queda y no se nos olvide

3) ¿Le interesaría repetir este tipo de actividad en una próxima ocasión ?

- a) Si ☒
- b) No